

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan salah satu sektor unggulan sangat mengesankan, terutama kontribusinya dalam meningkatkan nilai tambah dari sektor ekonomi yang ada di suatu wilayah tersebut. Sektor pariwisata merupakan sumber ekonomi yang unggul mendatangkan devisa bagi negara atau daerah tujuan wisata. Adapun keuntungan yang bisa diperoleh melalui pendapatan nilai tukar mata uang asing, pendapatan pemerintah yang diperoleh melalui pengenaan pajak langsung atas barang dan jasa serta pajak tidak langsung melalui bea dan cukai (Tanaamah & Wardoyo, 2008).

Salah satu kota yang memiliki potensi dalam pariwisata adalah Jombang. Jombang memiliki berbagai tempat pariwisata alam, buatan dan wisata religi. Jombang juga memiliki beberapa tempat yang tidak terdaftar di dinas pariwisata namun di anggap tempat wisata oleh penduduk sekitar dikarenakan sering di kunjungi wisatawan. Namun beberapa tempat pariwisata kurang mendapat perhatian dan harus dibenahi fasilitasnya agar dapat menarik wisatawan untuk berkunjung.

Untuk memudahkan wisatawan mengetahui letak objek pariwisata dibutuhkan sebuah pemandu digital yang cepat, tepat dan akurat. Panduan yang dikenal selama ini berupa buku yang dilengkapi gambar peta, foto wisata dan detail wisata. Perlu adanya sebuah system informasi dengan rancangan dan tampilan yang berbeda yang dapat melengkapi semua kekurangan dari sistem sebelumnya.

Dalam penelitian terdahulu terdapat juga penelitian yang membahas tentang penerapan crowdsourcing dalam peran masyarakat dalam penerapan aplikasi *crowdsourcing* dalam proses perencanaan wilayah. Serta menjelaskan tentang konsep dan beberapa penelitian yang menerapkan konsep *crowdsourcing* tersebut (Yulfa, 2012).

Berdasarkan masalah yang di hadapi pada pariwisata jombang maka akan dibuat system informasi pariwisata dengan penambahan data secara *crowdsourcing*. Dengan adanya penambahan data secara *crowdsourcing* tersebut diharapkan adanya partisipasi dari masyarakat untuk ikut berpartisipasi dalam penambahan data pariwisata yang ada di Jombang

Dengan latar belakang masalah tersebut, maka dalam penulisan skripsi ini penulis mengambil judul **“RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PARIWISATA KABUPATEN JOMBANG BERBASIS WEB DENGAN PENAMBAHAN DATA SECARA *CROWDSOURCING*”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas sebelumnya maka dapat diperoleh rumusan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah?

1. Merancang dan membangun system informasi pariwisata di Jombang.
2. Bagaimana menyajikan informasi tentang pariwisata di Jombang.

3. Bagaimana cara menambah data secara *crowdsourcing* ke dalam aplikasi tersebut.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah tetap berada dalam batasan yang diinginkan dan tidak menyimpang terlalu jauh melewati batas yang akan dibahas dari permasalahan sebenarnya, maka diperlukan sebuah pembatasan. Adapun batasan masalah yang dibahas dalam tugas akhir ini adalah :

1. Pembuatan aplikasi ini menggunakan
 - a. Bahasa pemrograman PHP digunakan untuk membuat *script* program.
 - b. *MySQL* digunakan untuk membuat *database*.
 - c. *Embed code google maps* untuk menampilkan peta *google maps*.
2. Informasi mengenai pariwisata hanya mencakup wisata alam, wisata keluarga, wisata kuliner dan wisata rohani.
3. Aplikasi ini menampilkan informasi wisata berupa nama wisata, foto wisata, detail wisata dan peta lokasi wisata.
4. Untuk menampilkan peta dengan cara menggunakan *Embed Code Google Maps*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Merancang dan membangun aplikasi panduan wisata di kabupaten Jombang.
2. Menyajikan Informasi pariwisata di kabupaten Jombang

3. Menambah data secara *crowdsourcing* ke dalam aplikasi tersebut.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan penulis diharapkan mempunyai dampak yang positif dan berguna dalam bidang akademis dan praktis. Manfaat-manfaat tersebut antara lain:

1.5.1. Kegunaan Akademis

- a. Bagi Pengembangan Ilmu

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi pengembanglainnya terutama mengenai pembuatan aplikasi web.

- b. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi peneliti lain atau para akademis yang akan mengkaji di sistem yang sama sebagai referensi di dalam penulisan.

- c. Bagi Penulis

Menambah dan memperkaya wawasan mengenai pemahaman tentang penerepan aplikasi web dan meningkatkan pengetahuan teori yang didapat dalam perkuliahan dan diimplementasikan pada kehidupan sehari-hari.

1.5.2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi Dinas

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya perbaikan masalah yang terkait dengan panduan pariwisata dan memberikan masukan Kepada Pariwisata Kabupaten Jombang.

- b. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat sebagai panduan dan informasi mengenai pariwisata yang ada di Kabupaten Jombang.

1.6 Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan. Adapun metode yang digunakan dalam tiap-tiap tahapan antara lain:

1. Metode Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Data primer yaitu teknik pengumpulan datanya dengan mengambail data informasi pariwisata dari dinas pariwisata Jombang.
- b. Data sekunder, yaitu data yang diambil melalui berbagai sumber media sosial seperti *facebook* Jombang dan *twiter explore* Jombang yang berhubungan dengan pariwisata Jombang.

2. Metode Pengembangan Sistem

Untuk metode pengembangan sistem, penulis menggunakan metode *waterfall*. Diagram alur *waterfall* yang akan dilakukan peneliti adalah sebagai berikut :

a. *Requirement Analysis and Definition*

Pada langkah ini penulis akan melakukan analisis terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan

dengan cara mengambil data langsung dari Dinas Pariwisata Jombang. Dan studi literatur dilakukan untuk memperoleh data-data pendukung yang dibutuhkan untuk membangun sebuah panduan wisata.

b. *System and Software Design*

Proses ini akan menterjemahkan syarat kebutuhan sebuah perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat koding. Pada proses ini, penulis berfokus pada : UML (*Unified Modelling Language*), perancangan basisdata, *user interface*.

c. *Coding and Implemetation*

Pada tahap ini, penulis akan menerjemahkan hasil perancangan sistem menggunakan bahasa pemrograman yang telah ditentukan, yakni bahasa pemrograman *php* dengan data base *My Sql*

d. *Testing System*

Pada tahapan ini penulis akan melakukan testing pada sistem yang telah dibangun untuk menguji kesesuaian sistem yang telah dibangun dengan sistem yang diharapkan. Pengujian dilakukan dengan menggunakan pengujian *blackbox*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Berisikan uraian mengenai segala hal yang melatar belakangi penulis melakukan penelitian yang menjadi

dasar dari permasalahan, yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II Landasan Teori

Berisikan uraian tentang segala tinjauan pustaka yang menjadi pedoman penulis dalam pelaksanaan tugas akhir baik dalam melakukan perancangan maupun pembuatan aplikasi.

BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan dari sistem yang akan dibangun, perbandingan sistem yang sudah ada dengan sistem yang diusulkan, dan perancangan sistem yang diusulkan.

BAB IV Implementasi dan Uji Coba Sistem

Bab ini berisi tentang penjelasan prosedur testing dan proses pengujian sistem yang telah dibuat.

BAB V Penutup

Bab ini berisi pokok-pokok kesimpulan dan saran-saran yang perlu disampaikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian.